

# Hexentanz und Firlefanz

Das verflixte Hexen-Suchspiel



Rotraut Greune • Gisela Dörr



**Tivola**  
SPIELGESCHICHTEN

In Deutsch  
und Englisch



## Installation

So einfach läßt sich „Hexentanz und Firlefanzt“ auf Deinem Computer installieren:  
Stelle dazu Deinen Bildschirm auf 256 Farben ein.

## Windows 3.x

Installation:

1. Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „x:\install.exe“ ein.  
(Setze für „x“ den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM Laufwerks ein.)  
Die Programm-Symbole werden eingerichtet, das Spiel wird installiert  
und sofort gestartet.

Programmstart nach der Installation

1. Wähle im Programm-Manager die Tivola-Programmgruppe aus.
2. Klicke das Symbol „Hexentanz und Firlefanzt“ an – und das Spiel beginnt.

## Windows 95/98, Windows NT 4.0

Autostart

## Macintosh

Starte das Spiel über das Symbol „Hexentanz und Firlefanzt“.

Los geht's ...



Bevor Du Dich in die Hexenstadt wagst, mußt Du Dir einen Hexenschuh aussuchen. Klicke den Schuh an, der Dir am besten gefällt. Wenn Du beim nächsten Spiel wieder den gleichen Schuh auswählst, so hat er sich gemerkt, wie viele Geschenke Du schon verteilt hast. Klickst Du einen anderen Schuh an, so beginnst Du das Spiel noch einmal von vorne.

## Traust Du Dich in die Hexenstadt ?

Dann wirst Du einige Überraschungen erleben!



In jedem Bild der Hexenstadt triffst Du auf Freddy, den Frosch.



Eigentlich ist Freddy ein Prinz. Doch er wurde von den Hexen in einen Frosch verwandelt. Nun kannst Du ihm helfen, den Fluch wieder rückgängig zu machen. Dazu mußt Du sieben Hexen beschenken. Die Geschenke findest Du in der

Menüleiste. Schau Dir die Muster der einzelnen Geschenke

gut an, denn in jedem Bild mußt Du die Hexe erkennen, die eines der Geschenke erhalten soll.

Sie trägt etwas mit dem gleichen Muster.



Wenn Du meinst, die richtige Hexe

gefunden zu haben, ziehe das Geschenk mit gedrückter

Maustaste auf die Hexe. Und dann laß

Dich überraschen, was in dem Geschenk

steckt! Erst wenn Du alle sieben Geschenke verteilt hast, wird Freddy wieder zum Prinz von Friedrichshausen.



# Das ist das Übersichtsbild Hexenstadt. Von hier fliegst Du mit einem Klick ...

... zum Frisiersalon, wo sich  
Hexen schauerlich zurecht machen.

... an die Straßenecke, wo  
alles Wichtige aus der  
Hexenstadt zu erfahren ist.

... auf den  
Hexenspiel-  
platz, wo  
Hexenkinder  
verflixte  
Spiele spielen.



... in den  
Hexenturm, wo  
die wilden  
Hexen wohnen.

... auf den Marktplatz, wo  
die Hexendamen einkaufen.

... in den Hexen-  
laden, wo Besen,  
Katzen und  
Raben repariert  
werden.

... in die Hexen-  
kneipe, wo  
sich die Hexen  
bei Tagesan-  
bruch treffen.



Das ist die Menüleiste.  
Mit ihr bewegst Du Dich durch das Spiel:



- Mit einem Klick auf den Schuh kannst Du ein neues Spiel mit sieben anderen Geschenken für die Hexen beginnen.



- Wenn Du auf das Stadtbild klickst, kommst Du in das Übersichtsbild der Hexenstadt.



- Über die Fahne kannst Du die Sprache wechseln.



- Willst Du die Hexenstadt verlassen?  
Dann klicke auf die Tür.

Text:

Rotraut Greune

Illustrationen:

Gisela Dürr

Projektleitung:

Matthias Schaefer, Rainer  
Dehmann, Jochen Stutzke

Art Direktion:

Barbara Landbeck

Animation:

Markus Wende

Coloration/Montage:

Gabrielle Dobak-Hachtmann,  
Maya Patzer, Reinhard Becker

Programmierung:

Rainer Dehmann

Übersetzung:

Rob Quirk

Regie Sprachaufnahmen:

Oliver Thierig, Rob Quirk

Tonstudio:

Hastings Music Hamburg GmbH

Musik:

Harry Gutowski und Ulrich Pexa,  
© Ed. Harry Nova

Geräusche:

Sound Company: Harry Schnitzler, Jens Busch,  
Pieter Anker

Testkoordination:

Matthias Schaefer, Jochen Stutzke

Grafik-Design Print:

Katja Hanke

Sprecher deutsch:

Verena Wiet, Isabella Grothe, Hilde Krekel, Karin  
Eckhold, Britta Subklew, Monty Arnold, Wolfgang  
Riehm, Robert Missler, Matthias Lührsen, Bertram Hiese

Sprecher englisch:

Susan Kunst-Elliot, Elisabeth Fleming, Jackie Caesar,  
Tabitha Dudley, Marion McAlpine, Marc Lyndon, Clifford Wells,

Hugh F. Spight, Rob Quirk

© 1998, 1999, 2000 Tivola Verlag, Berlin  
produziert von bvm

Das Windows Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Apple Computer Logo ist ein Warenzeichen der Apple Computer, Inc. Diese CD keinesfalls in einem Audio Gerät abspielen, das Gerät könnte beschädigt werden.



# Tivola

SPIELGESCHICHTEN

© Tivola Verlag GmbH • Internet: <http://www.tivola.de>  
 Produziert von bvm gesellschaft für konzeption und gestaltung digitaler medien